

ABSTRAK

Game *art of war* adalah game action strategy yang menggabungkan dua jenis genre game yang berbeda yaitu *genre strategy* dan *action RPG*. Game ini dirancang dengan menggunakan *AI fuzzy logic* untuk penentuan keputusan yang akan diambil oleh NPC. Dengan keunikan fuzzy yang mempunyai gray area antara 1 dan 0 maka penentuan keputusan yang terjadi akan dinamis dan tidak monoton.

Logika Fuzzy ini digunakan untuk pengambilan keputusan dari NPC pada medan perang . logika fuzzy ini mempunyai tiga inputan yaitu HP, BP dan moral yang didapat setelah perhitungan bobot probabilitas pada nation scene. Setiap NPC mempunyai 5 kemungkinan hasil fuzzy yaitu Lari, Bertahan, Ragu, Serang dan Brutal. Hasil fuzzy inilah yang digunakan untuk menentukan action selanjutnya yang akan dilakukan oleh NPC.

Setelah Dilakukan pengujian Alpha didapatkan dari pengambilan 4851 sampel hasil ouput fuzzy yaitu yaitu Kabur sebesar 4.45%, Bertahan sebesar 25.27%, Ragu sebesar 28.1 %, Serang sebesar 26.8%, Brutal sebesar 15.38%. hal ini menunjukkan bahwa output fuzzy yang dihasilkan berupa hasil yang dinamis dan variatif.

Kata kunci : Game, AI, Fuzzy logic, Unity3D